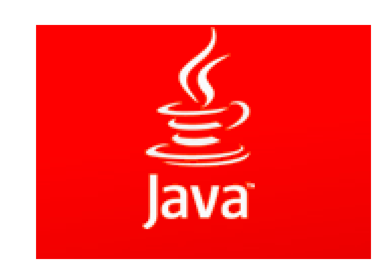
www.uc3m.edumoot.com

4. CREAR UNA CLASE DE UN PROYECTO



Ing. Eduardo Rojo Sánchez

- Vamos a crear una **clase**, que pertenezca a un proyecto.

- Una **clase**, es una plantilla, se utilizan para crear **objetos**, que son instancias de las clases.

Ejemplo de **clase.**



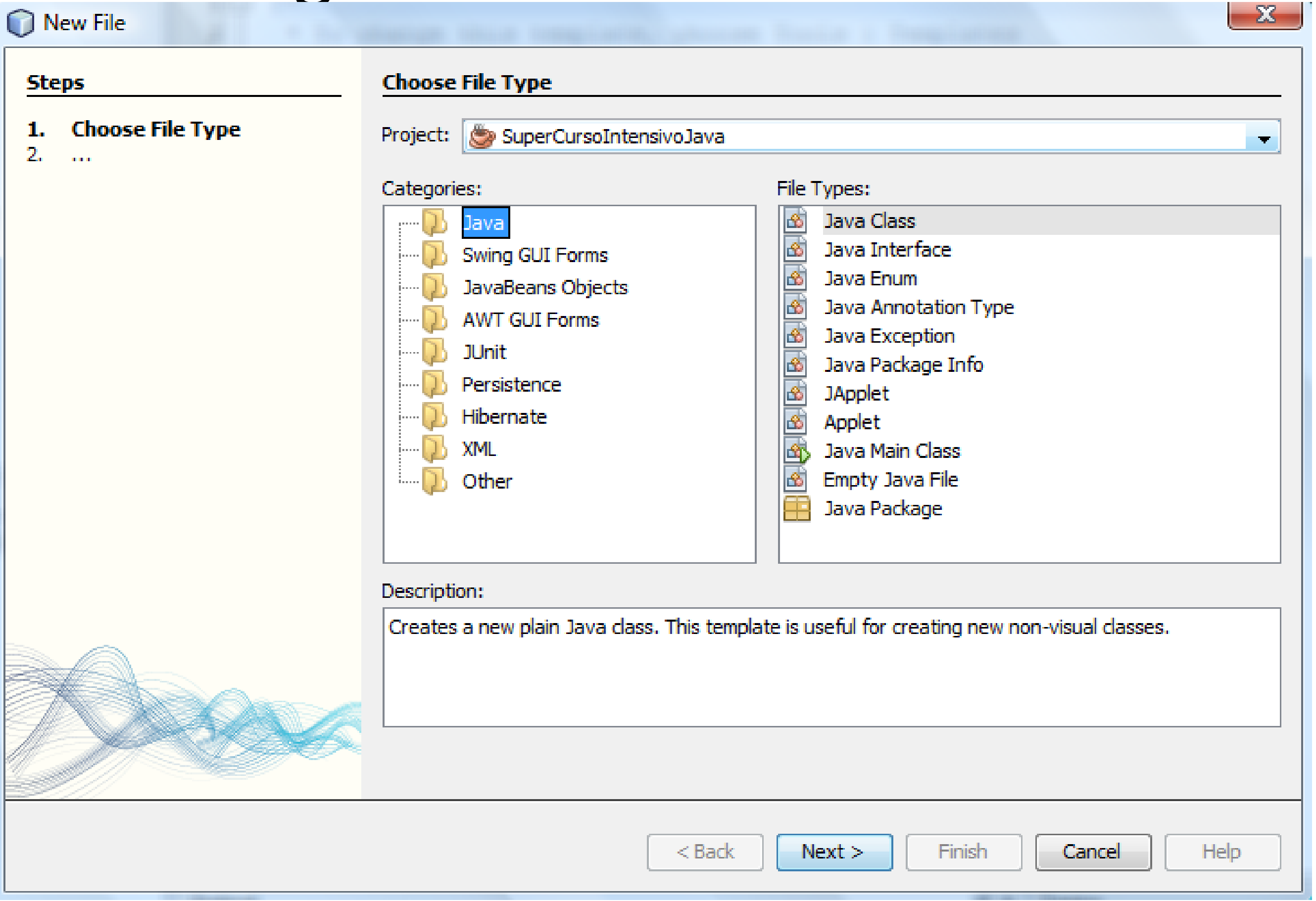
Ejemplo de **objeto.**



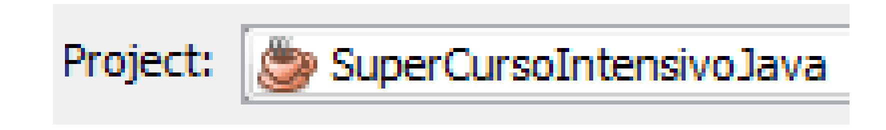
- Hacemos clic en “Nuevo fichero”:



- Se abre el siguiente cuadro:



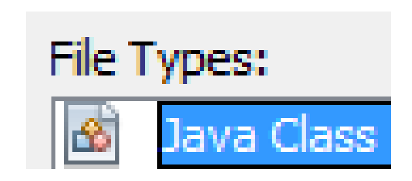
- Vemos el nombre del proyecto:



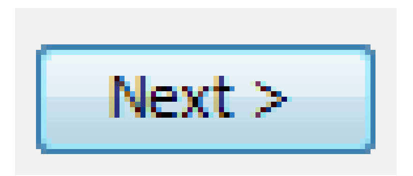
- Elegimos la Categoría Java:

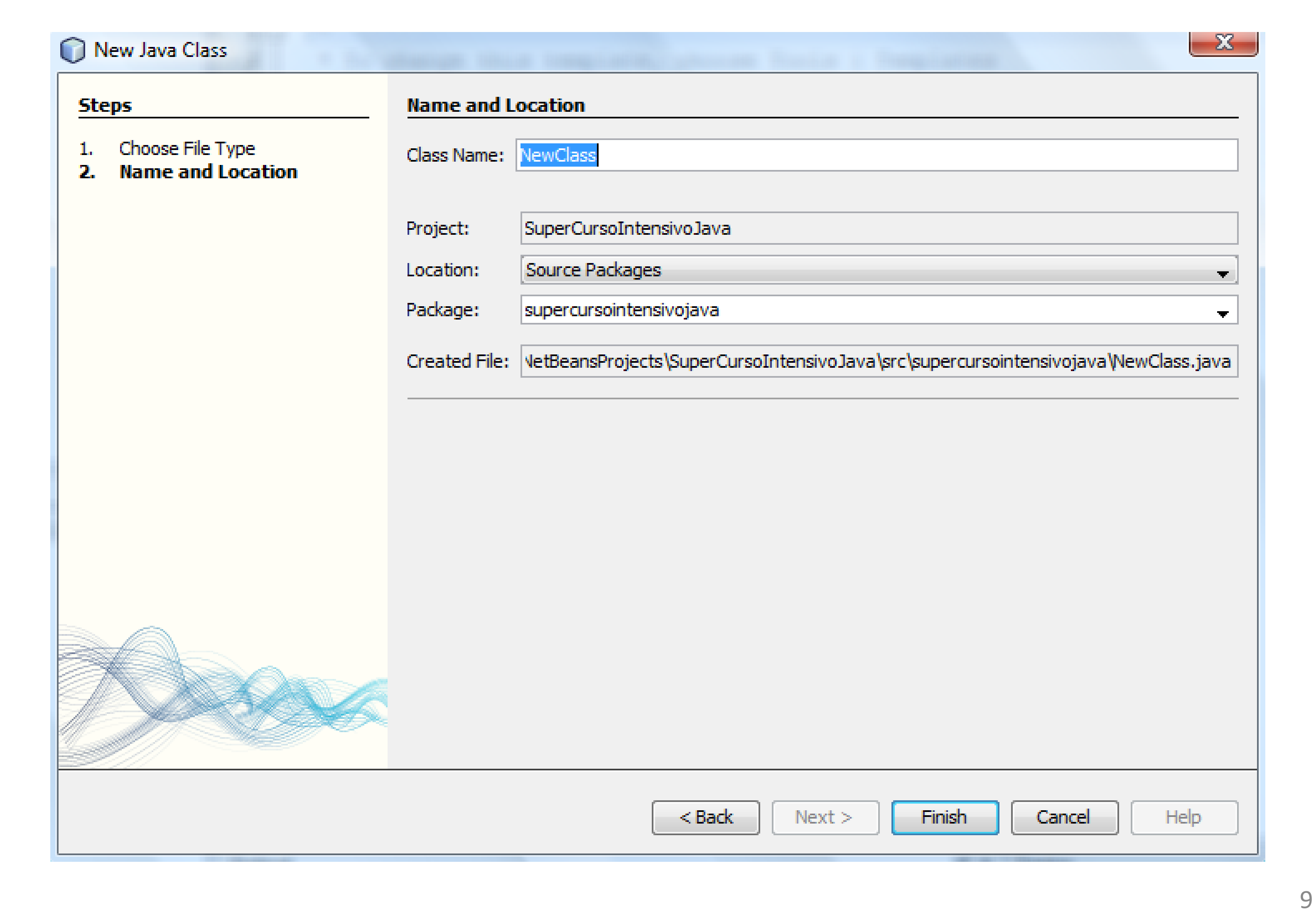


- Hacemos vamos a la zona de tipo de ficheros, y elegimos “Java Class”:



- Hacemos clic en el icono “Next”:

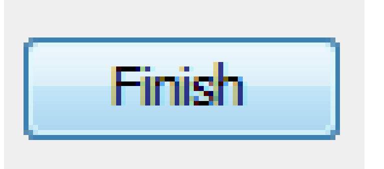



New Java Class
Steps
1. Choose File Type
2. Name and Location
Name and Location
Class Name: NewClass
Project: SuperCursoIntensivoJava
Location: Source Packages
Package: supercursointensivojava
Created File: \etBeansProjects\SuperCursoIntensivoJava\src\supercursointensivojava\NewClass.java
< Back
Next >
Finish
Cancel
Help

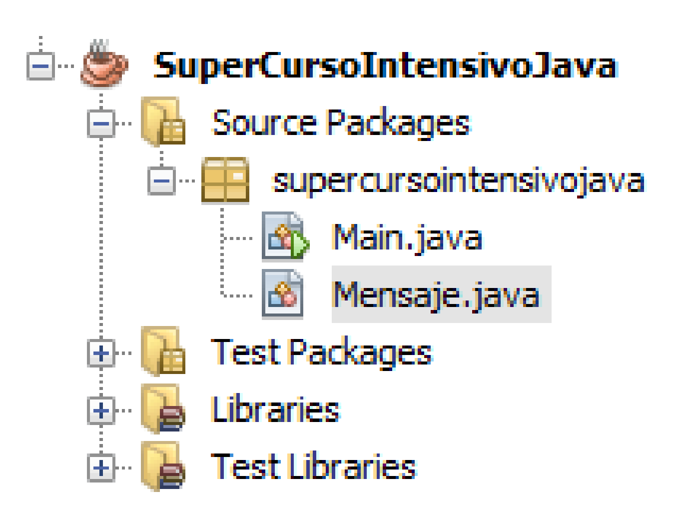
- Escribimos el “nombre de Clase” que queramos:



- Hacemos clic en el botón:



- Se crea la clase “Mensaje.java”:



- Se nos crea el siguiente código de la clase Mesaje.java:

Mensaje.java

```
/*
 * To change this template, choose Tools | Templates
 * and open the template in the editor.
 */

package supercursointensivojava;

/**
 *
 * @author alpha
 */
public class Mensaje {

}
```

- Lo transformamos en el siguiente código:

Mensaje.java

```
class Mensaje {
    public static void main(String[] args) {

    }
}
```